



Fuente: RFEF – CTNAFS
Reunión Técnica, Las Rozas, Agosto de 2010



ENMIENDAS EN LAS REGLAS DE JUEGO DEL FUTSAL 2010 - 2011



REUNION TECNICA – AGOSTO 2010



Regla 1: La superficie de juego



Se permite:

- Publicidad en las superficies de juego.
- Publicidad en las redes de las metas.
- Publicidad en las áreas técnicas.

Se permitirá, siempre que no confunda a los jugadores o árbitros.*

*** Salvo que el reglamento de la competición diga lo contrario.**

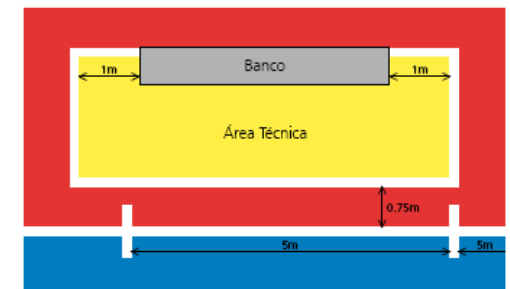


Regla 1: La superficie de juego



For the Game. For the World.

ÁREA TÉCNICA.- Solamente un funcionario oficial (EL ENTRENADOR) estará autorizado para dar instrucciones levantado de su banquillo. Ésta área se extenderá en banda de banquillos **desde 5 m. del saque de esquina hasta 5 m. de la línea de medio campo.**



CTNAFS:
El área técnica de las reglas FIFA 2010-2011 NO se aplicará. Sigue igual que años anteriores.



Regla 2: El balón



Tendrá una presión equivalente a 0,6 – 0,9 atmósferas al nivel del mar (antes: 0,4-0,6)



No deberá rebotar menos de 50 cm. ni más de 65 cm. en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.



Regla 3: El número de jugadores



NORMAS REGULADORAS RFEF / FUTBOL SALA 2010-2011 DECIMOCUARTA (pag. 8) 01-07-10

- **1. El número máximo de jugadores inscritos en acta será de doce, y de cinco el mínimo para poder comenzar un encuentro. ***
- **2. Solamente serán anotados en acta los jugadores presentes.
Se considera cerrado el plazo de inscripción de jugadores para un partido en el instante que el árbitro da por iniciado el encuentro.**

**(*) FIFA 15-07-10: El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 3 jugadores.
(aplicación a partir de la temporada 2011/2012)**



Regla 3: El número de jugadores



JUGADORES EXPULSADOS:

Si un jugador que comete una infracción es expulsado, por una segunda amonestación o de forma directa, tras la aplicación de una ventaja; y su equipo recibe un gol:

- su equipo no verá reducido el número de jugadores*

(*) No consiguió el objetivo de salvar el gol.



Regla 3: El número de jugadores



JUGADORES EXPULSADOS:

Si durante el DESCANSO del partido o antes del inicio de uno de los periodos del tiempo suplementario un JUGADOR comete una incorrección que conlleve la expulsión; su equipo comenzará el siguiente periodo con UN JUGADOR MENOS*

(*) El tercer árbitro y/o cronometrador han de tener anotados al finalizar dicho periodo el quinteto de pista.

Durante el descanso consideramos jugador aquél que acabó en el quinteto de pista y dejará de serlo (en caso de sustitución) justo al comenzar el segundo periodo.



Regla 3: El número de jugadores



JUGADORES EXPULSADOS:

Si durante el DESCANSO del partido o antes del inicio de uno de los periodos del tiempo suplementario un SUSTITUTO comete una incorrección que conlleve la expulsión; su equipo comenzará el siguiente periodo con EL MISMO NÚMERO DE JUGADORES*

(*) El tercer árbitro y/o cronometrador han de tener anotados al finalizar dicho periodo el quinteto de pista.

Y DEBERÁN CONTROLAR QUE LOS SUSTITUTOS LLEVEN SUS PETOS



Regla 4: Equipamiento de Jugadores



	LNFS	LNFS = RFEF
Nº JUGADOR	1 - 15	No hay límite (Del 1 al 99)
FILIAL	A partir nº 16	
Nº PORTERO	1 , 12 /13 , 15	

LNFS : LOS PORTEROS DE UN MISMO EQUIPO DEBEN LLEVAR EL MISMO COLOR DE CAMISETA, SALVO EL PORTERO JUGADOR.

RFEF: NO NECESARIAMENTE

Regla 4: Equipamiento de Jugadores

Señalización de la numeración

Nº DEL 1 AL 15

Nº DEL 1 AL 9:

- Cada dedo indica una unidad.

DEL 10 AL 15:

- Si cerramos el puño significara 10 a los que habrá que sumar los dedos que pongamos en la otra mano.

Nº DEL 16 AL 25

-Igual que el caso anterior, pero al cruzar los brazos por encima de la cabeza hay que sumar 10 al valor que reflejen las manos.
Exceptuando el 20 en el que al cruzar los brazos no se suman 10.

MAYORES DEL 25

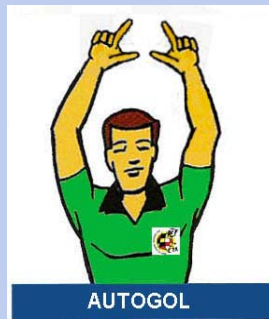
-Primero se indica el número de la decena levantando una mano, se baja, y se vuelve a levantar indicando el número de la unidad.



Regla 4: Equipamiento de Jugadores

Señalización Auto - Gol

R.F.E.F.: Se levantarán los brazos por encima de la cabeza en forma de paréntesis y a continuación el dorsal del ejecutor del gol en propia puerta.



(Reglas FIFA: se indicará el dorsal y se marcará con el brazo extendido la dirección del banquillo que lo recibió.)



Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)



Regla 3: El número de jugadores



Se podrá utilizar sistemas de sujeción exterior de las medias (tipo esparadrapo, cinta aislante, etc.) siempre que este no tape de forma significativo el color de la misma.

error

NO CORRECTO

error

CORRECTO



Regla 4: Equipamiento de Jugadores



ACCESORIOS DE JOYERIA

Los árbitros y árbitros asistentes no deben llevar alhajas o adornos personales.

Excepto el árbitro, al que se le permitirá llevar un reloj para cronometrar el partido en caso de ausencia del cronometrador*

(*) Y al cronometrador por si falla marcador electrónico.

Regla 6: Los árbitros asistentes

Se podrá asignar a dos árbitros asistentes:

- El tercer árbitro
- El cronometrador.

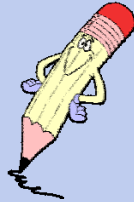


El tercer árbitro (Cronometrador):

- Entregará antes del comienzo de cada periodo un **documento** a los oficiales (delegados) de cada equipo con el que estos podrán **solicitar los tiempos muertos** y lo recogerá al final de cada periodo en caso de que no los hayan solicitado.

Regla 6: Los árbitros asistentes

El tercer árbitro (Cronometrador)



En caso de un **jugador expulsado**:

-Entregará un **documento** a los oficiales (delegado) del equipo en el que figurara cuando puede incorporarse al juego el sustituto de un jugador expulsado (tiempo de entrada)*

(* Su incorporación siempre se producirá bajo la aprobación del tercer árbitro, y en su defecto, del cronometrador.



Regla 6: Los árbitros asistentes



For the Game. For the World.



En caso de un **jugador expulsado**:

- Entregará un **documento** a los oficiales (delegado) del equipo en el que figurara:

EL JUGADOR SUSTITUTO PODRA ENTRAR A LA SUPERFICIE DE JUEGO CUANDO EL CRONOMETRO ESTE EN EL MINUTO Y SEGUNDOS PARA FINALIZAR EL PERIODO

(*) Su incorporación siempre se producirá bajo la aprobación del tercer árbitro, y en su defecto, del cronometrador, (siempre que el balón esté en juego)



Regla 7: La duración del partido



Finalización de los periodos

- El cronometrador determinará con la señal acústica o silbato el fin de cada periodo.
- Uno de los árbitros, anunciará por medio de su silbato el FINAL del periodo o del partido, teniendo en cuenta que:

- SI EL BALÓN YA HA SIDO PATEADO HACIA UNA DE LAS METAS, LOS ÁRBITROS ESPERARAN A QUE FINALICE EL LANZAMIENTO*



Regla 7: La duración del partido



Finalización de los periodos

A1: da por bueno el tiempo de partido, concede o no gol y finaliza el partido





Regla 7: La duración del partido



For the Game. For the World.

Finalización de los periodos

A1: da por bueno el tiempo de partido.

A2: concede o no el gol, y finaliza el partido





Regla 7: La duración del partido



Finalización de los periodos

- **SI EL BALÓN YA HA SIDO PATEADO HACIA LA META ADVERSARIA, LOS ÁRBITROS ESPERARÁN A QUE FINALICE EL LANZAMIENTO ***

EL PERIODO FINALIZARA CUANDO:

- **El balón vaya directamente a la meta y se anote un gol.**
- **El balón salga de los límites de la superficie de juego.**
- **El balón toque al guardameta, los postes, el travesaño o el suelo y cruce la línea de meta y se anote un gol.**



Regla 7: La duración del partido



Finalización de los periodos

- **SI EL BALÓN YA HA SIDO PATEADO HACIA LA META ADVERSARIA, LOS ÁRBITROS ESPERARÁN A QUE FINALICE EL LANZAMIENTO ***

EL PERIODO FINALIZARA CUANDO:

- **El balón toque a cualquier otro jugador que no sea el guardameta***
 - **El guardameta defensor detenga el balón, o éste rebote en los postes o el travesaño y no cruce la línea de meta.**
- (*) Si durante la trayectoria del balón, algún jugador comete una infracción al reglamento que sería penalizada con tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulativa o un tiro penal. En este caso se tendrá que ejecutar dicho tiro.**

Regla 7: La duración del partido

TIEMPO MUERTO

POSICIONAMIENTO ARBITRAL

- Los dos árbitros se colocarán a la altura de la línea de medio campo, entre el círculo central y la mesa de los árbitros asistentes, pudiendo controlar cada uno el banquillo correspondiente.





Regla 8: El inicio y la reanudación del juego

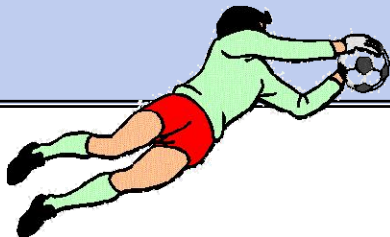


For the Game. For the World.

NO SE PODRA ANOTAR UN GOL

DIRECTAMENTE DE UN SAQUE DE SALIDA

(De inicio y/o reanudación de juego)



Regla 8: El inicio y la reanudación del juego

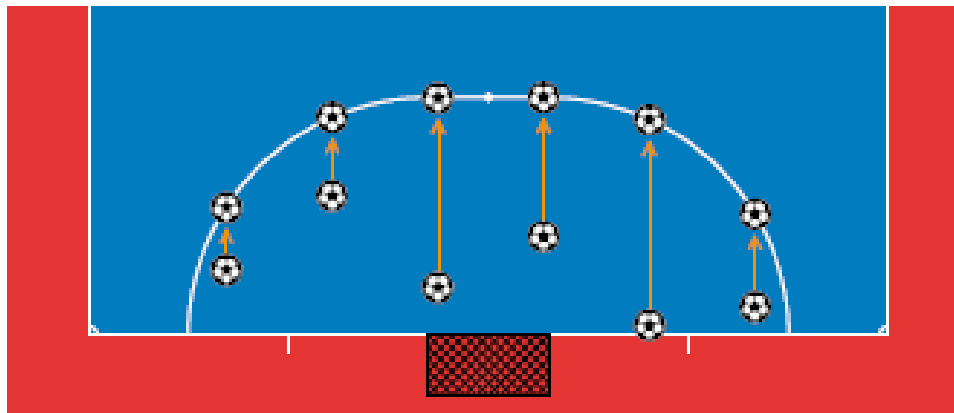
BALON AL SUELO

Si se interrumpe el juego estando el balón en el área penal:

- Uno de los árbitros dejara caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto mas cercano* al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

(*) En el punto mas cercano en línea perpendicular a la línea de meta.

(Antes: el punto mas cercano de forma equidistante)





Regla 10: Gol marcado



For the Game. For the World.

Si los árbitros, tras anotarse un gol, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol jugo con un jugador de mas o ha realizado una sustitución incorrecta:

- **Si es antes de que se efectúe el saque de salida:**
 - NO VALIDARAN EL GOL
 - Reanudación: tiro libre indirecto desde cualquier lugar del area penal. Tarjeta amarilla al infractor.
- **Si el saque de salida se ha efectuado:**
 - EL GOL SERA VALIDO. Tarjeta amarilla al infractor.



Regla 11: El fuera de juego



NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO

- **Cambio en el número de reglas de juego (17):**

../..

- Regla 11.- El fuera de Juego
- Regla 12.- Faltas e Incorrecciones (antes R. 11)
- Regla 13.- Tiros libres (antes R. 12)
Faltas acumuladas (R. 13)
- Regla 14.- El tiro penal (R. 14)

../..



Regla 12: Faltas e infracciones



No se considera falta:

- **LA ENTRADA DESLIZANTE CON LOS PIES:**

Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando esta siendo jugado o va a ser jugado por un adversario.

- Nota: El hecho de deslizarse con los pies deja de ser penalizado, pero **siempre y cuando no toque al adversario con su acción:** realizar una entrada contra un adversario o dar / intentar dar una patada a un adversario **es falta.**
- Se pasa de 11 infracciones sancionables con falta acumulativa a 10 faltas.



Regla 12: Faltas e infracciones



FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO

- El guardameta, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego* tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario.

(*) Antes estaba permitido, pasar el balón a su guardameta desde la otra mitad de la superficie de juego y el guardameta recepcionar con el pie en su propia mitad de la superficie de juego.



Regla 12: Faltas e infracciones



FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO

- El guardameta, toca el balón con las manos, en su propia área penal*, después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido** con el pie.

(*) En su propia área penal. Fuera de éste área, es tiro libre directo (antes no venía especificado por errata).

(**) Cedido = pasado deliberadamente.



Regla 12: Faltas e infracciones



FALTAS SANCIONADAS CON UN TIRO LIBRE INDIRECTO

- Cometer sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario*

(*) Hay 10 infracciones sancionadas con tiro libre directo: jugar el balón con la mano o brazo y nueve infracciones sobre un adversario.



Regla 12: Faltas e infracciones



JUGAR DE FORMA PELIGROSA

- **Consiste en que un jugador, al tratar de jugar el balón, ponga en peligro a un jugador adversario o a sí mismo.**
 - **Esta acción se comete con un adversario cerca e impide que este juegue el balón por miedo a lesionarle o lesionarse.**
-
- **Caso: Jugador que baja la cabeza para golpear un balón que esta casi tocando superficie de juego y a la altura del pie del adversario.**
 - **Se considera juego peligroso. Tiro libre indirecto.**



Regla 12: Faltas e infracciones



SANCIONES DISCIPLINARIAS

- Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores o a los sustitutos.
- La tarjeta correspondiente se mostrará de forma pública únicamente en la superficie de juego y si el partido ya ha comenzado*
- En los demás casos, los árbitros informarán de forma verbal a los oficiales de los equipos de la sanción disciplinaria tomada.

(*) No antes de comenzar un partido

Sí, una vez finalizado el primer o segundo periodo y estando en la superficie de juego.



Regla 13: Tiros libres



For the Game. For the World.

En el acta del partido se registrarán

TODAS LAS FALTAS ACUMULABLES

de cada equipo en cada periodo.

(antes: solo las 5 primeras por periodo y equipo)

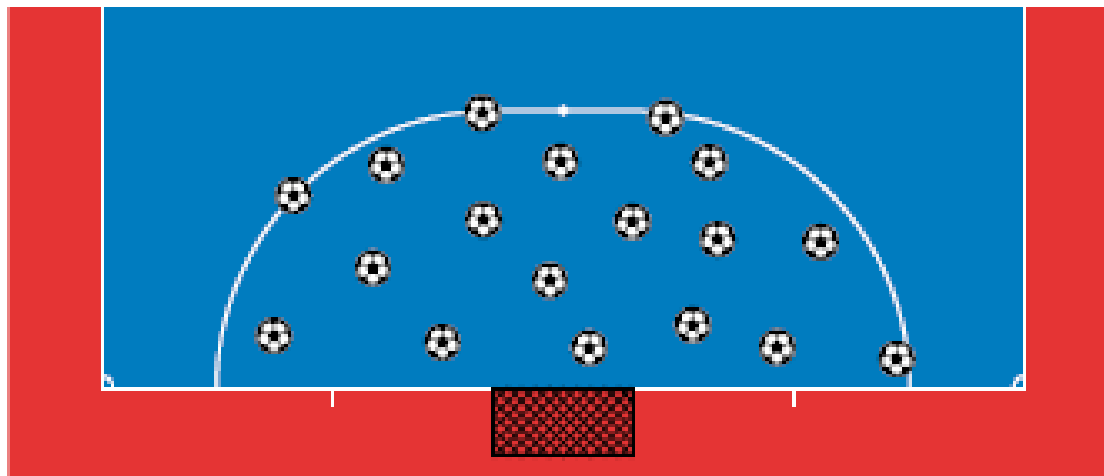
EQUIPO B _____ **de** _____

Camiseta color _____		Nº DORSAL	GOLES	TARJETA		PARTICIPACIÓN Nº	FALTAS ACUMULATIVAS	
APELLIDOS	NOMBRE			A	R			
							1	PRIMER TIEMPO
							2	
							3	
							4	
							5	
							P.T.	SEGUNDO TIEMPO
							1	
							2	
							3	
							4	
							5	
							P.T.	

ENTRENADOR _____	FIRMAS	
2º ENTRENADOR _____		Entrenador
DELEGADO _____		Delegado
AUXILIAR _____	Capitán Nº _____	

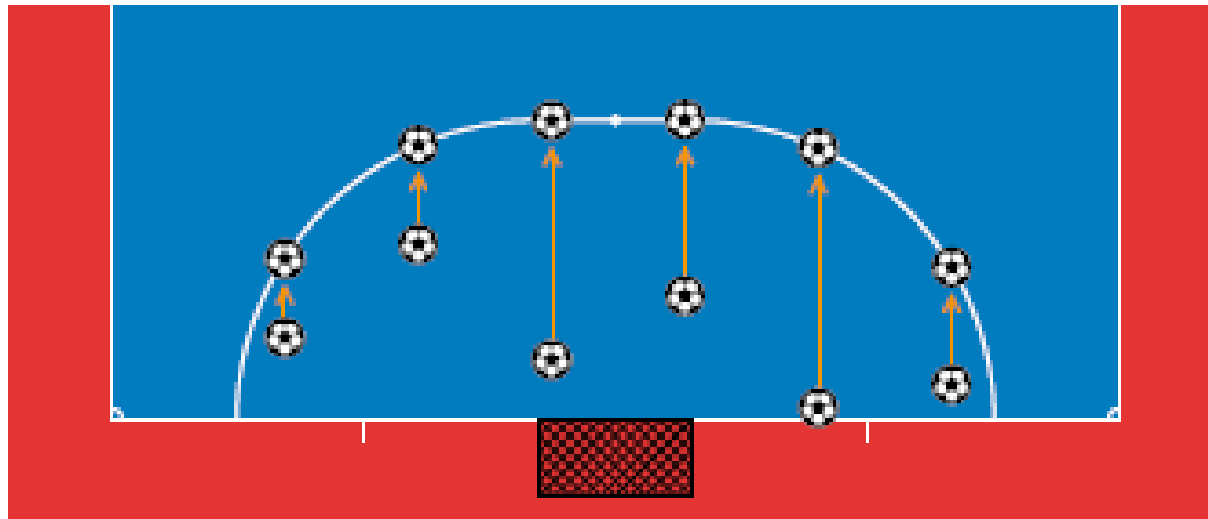
Regla 13: Tiros libres

- Tiro libre directo o indirecto dentro del área penal a favor del equipo defensor:
 - Podrá ser lanzado desde cualquier punto de dicha área.
 - Todos los adversarios deberán permanecer fuera del área y como mínimo a 5 m. del balón.
 - El balón estará en juego (con tiempo de partido) cuando salga directamente pateado fuera del área penal.



Regla 13: Tiros libres

- Tiro libre indirecto a favor del equipo atacante, concedido en el área penal:
 - Se lanzará desde la línea del área penal, en el punto mas cercano al lugar donde se cometió la infracción.





Regla 13: Tiros libres



For the Game. For the World.

Si al ejecutar **UN TIRO LIBRE** un adversario se encuentra **más cerca del balón que la distancia reglamentaria:**

Se repetirá el tiro y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa otra infracción sancionable con tiro penal.

- Si la infracción cometida es sancionable con tiro libre, los árbitros valorarán si sancionan la infracción original o la cometida posteriormente.
- Si la segunda infracción cometida es sancionable con tiro penal o tiro libre directo, se anotará una falta acumulable al equipo infractor.



Regla 13: Tiros libres



For the Game. For the World.

- **Caso: en el lanzamiento de 10 metros, el portero se adelanta, no respetando la distancia reglamentaria y tocando el balón con la mano:**
 - Si la infracción la comete **dentro del área:**
Sanción: **tarjeta amarilla y repetición del lanzamiento.**
 - Si la infracción la comete **fuera del área:**
Sanción: **tarjeta roja y tiro libre sin barrera** donde cometió la infracción (obvia ocasión manifiesta de gol)



Regla 13: Tiros libres



For the Game. For the World.

Si al ejecutar **UN TIRO LIBRE**, a partir de la sexta falta acumulable, éste es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente.

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- Amonestarán por conducta antideportiva.
- Reanudación del partido: tiro libre indirecto* a favor del equipo defensor, desde donde pateo el balón.

(*) Pasamos a penalizar al jugador infractor y a su equipo.

Antes: se penalizaba solo al jugador infractor y repetición del lanzamiento.



Regla 13: Tiros libres



For the Game. For the World.

Si al ejecutar **UN TIRO PENAL**, el balón es pateado por un compañero del jugador que había sido identificado previamente.

- Los árbitros interrumpirán el juego.
- Amonestarán por conducta antideportiva.
- Reanudación del partido: tiro libre indirecto* a favor del equipo defensor, desde el punto penal.

(*) Pasamos a penalizar al jugador infractor y a su equipo.

Antes: se penalizaba solo al jugador infractor y repetición del lanzamiento.



Regla 14: El tiro penal



- Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir está permitido.

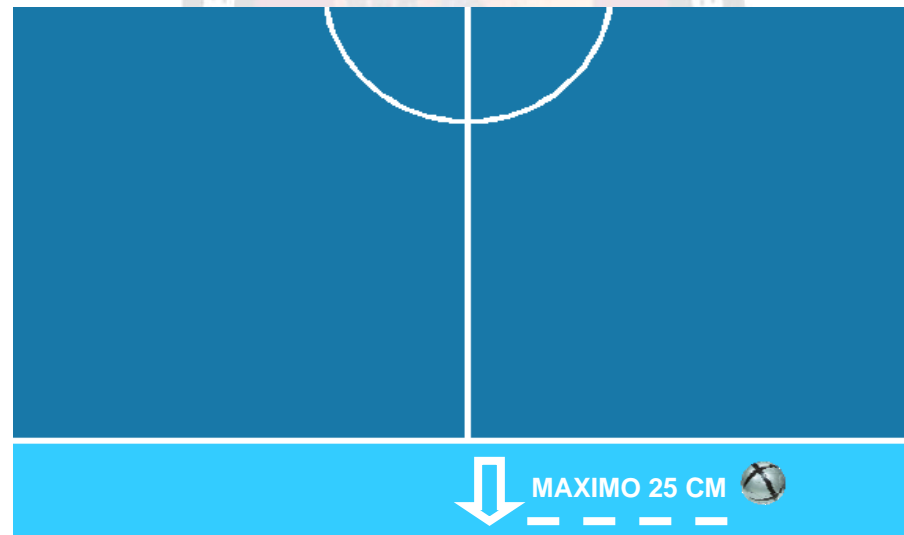
- Una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera infracción (conducta antideportiva) utilizar fintas al patear el balón*

(*) En caso de cometer esta infracción, se reanudará el juego con un tiro libre indirecto.

Regla 15: El saque de banda

Posición en el saque de banda

- Patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm. de dicho sitio.





Regla 15: El saque de banda



Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de banda un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de banda por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionada con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo adversario al ejecutor.



Regla 17: El saque de esquina



Procedimiento

- Si el saque de esquina no se efectúa en los cuatro segundos:
 - Se concederá un saque de meta al equipo contrario.

(Antes: El equipo contrario ejecutará un tiro libre indirecto desde dentro del cuadrante de esquina)



Regla 17: El saque de esquina



Infracciones y sanciones

Si al ejecutar un saque de esquina un adversario se encuentra más cerca del balón de lo que estipula la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el saque de esquina por parte del mismo equipo y se amonestará al infractor, salvo que se pueda aplicar la ventaja o se cometa una infracción sancionada con un tiro libre o un tiro penal por parte del equipo defensor.

Regla 17: El saque de esquina

Infracciones y sanciones

- En un SAQUE DE ESQUINA (BANDA), un defensor que no guarda la distancia reglamentaria, intercepta trayectoria del balón con la mano dentro del área: Penalti y tarjeta amarilla.





Determinar ganador de un partido Tiros desde el punto penal



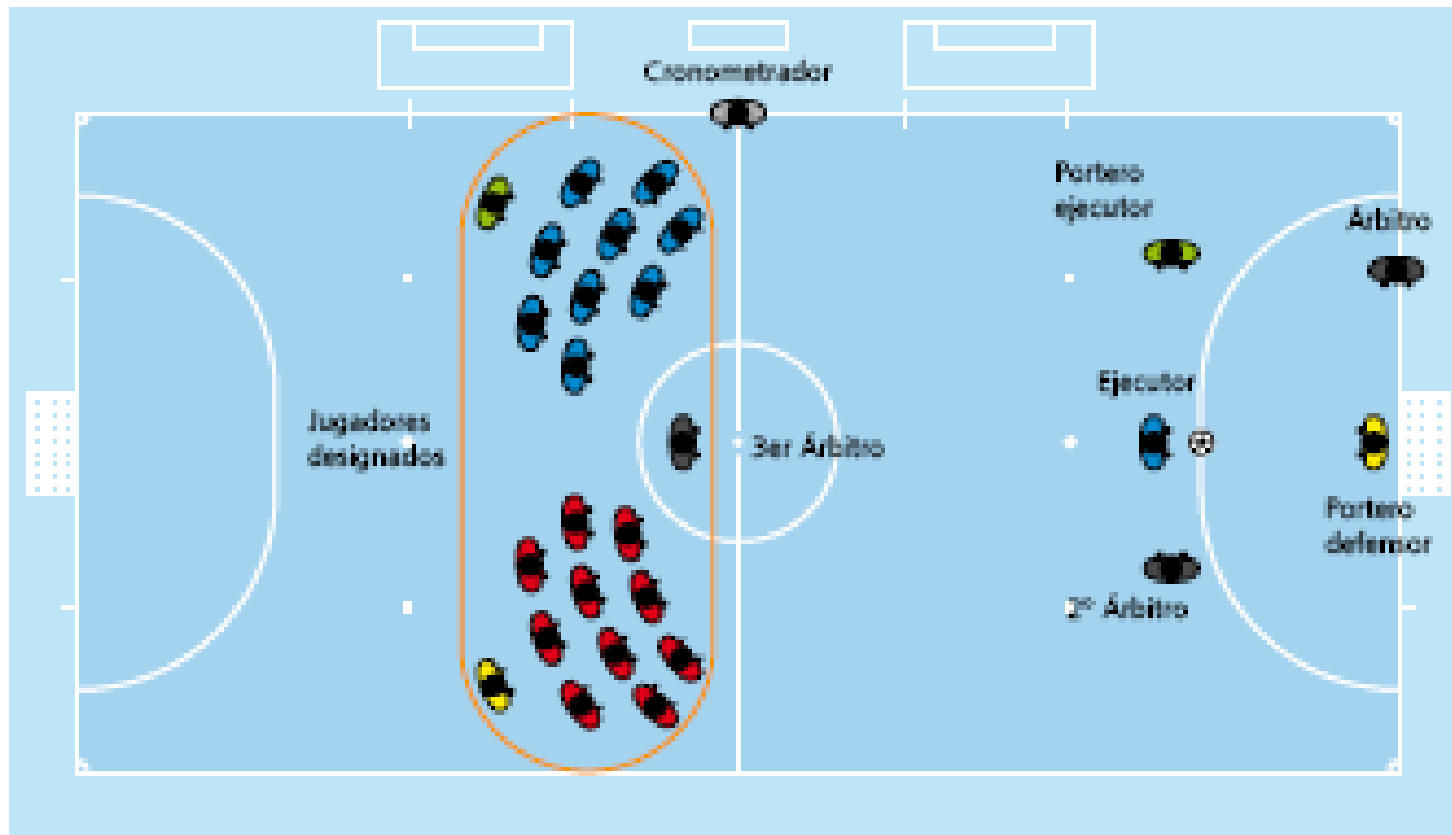
For the Game. For the World.

- Los guardametas pueden excluirse para ejecutar los tiros penales a fin de equiparar el número de jugadores de su equipo al de los adversarios, es decir, uno se ubicará en la posición de portero, y el/los otros que se encuentren en su área técnica, podrán sustituir en cualquier momento al guardameta titular de su equipo.

Determinar ganador de un partido

Tiros desde el punto penal

Tiros desde el punto penal / Colocación



Señales arbitrales

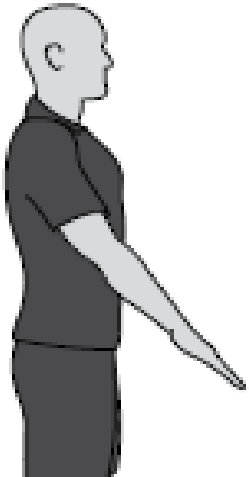




Señales arbitrales

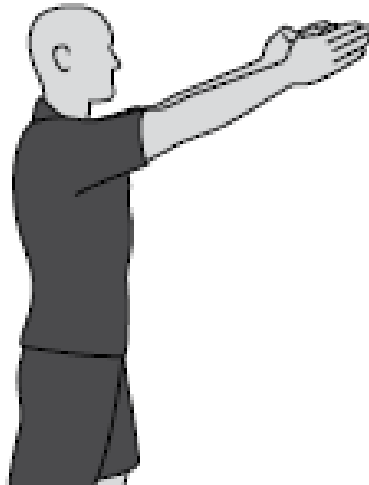


For the Game. For the World.



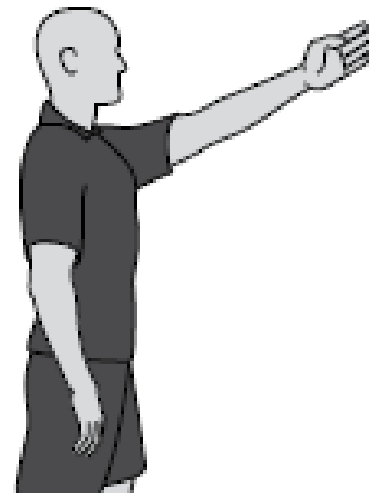
Saque de meta (1)

**SAQUE DE
META**



Ventaja en falta acumulable

**L.V.
ACUMULADA**



Ventaja en falta no acumulable

**L.V. NO
ACUMULADA**



Tiempo muerto

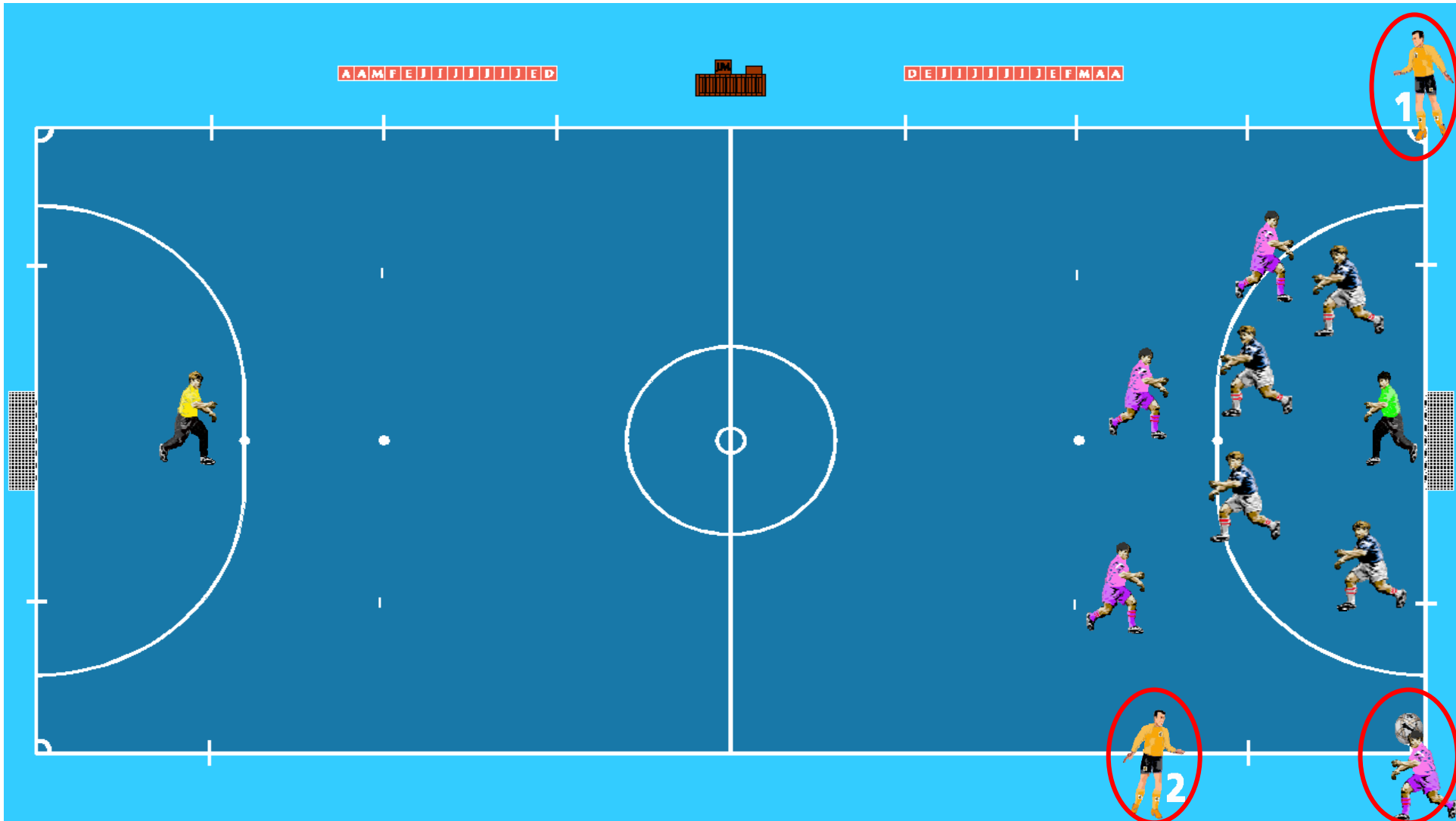
**TIEMPO
MUERTO**



Posicionamiento Saque de esquina



For the Game. For the World.





Posicionamiento arbitral



For the Game. For the World.

Una cosa es estar bien posicionado cercano a la jugada.....



..... Y otra muy distinta es formar parte de la jugada